

## **Abstrakt**

Diplomová práce s názvem *Hra o trůny jako hra* se zabývá fantasy ságou *Píseň ledu a ohně* od amerického autora G. R. R. Martina. Základním východiskem práce je provázanost narativu této pětidílné série se základními herními mechanikami a vlastnostmi, které uvádějí v definicích R. Caillois a J. Huizinga.

Hra o trůny vykazuje mnoho znaků charakteristických pro deskové hry a naše interpretace vychází především z jejich koncepce. Herní aspekty narativu jsou sledovány při analýzách kategorizace postav, formy narativu, fungování fikčního světa a jeho modality a motivace postav. Zkoumané vlastnosti narativu jsou poté usouvztažněny k hernímu světu, hrajícím postavám, pravidlům hry a cílům hry.